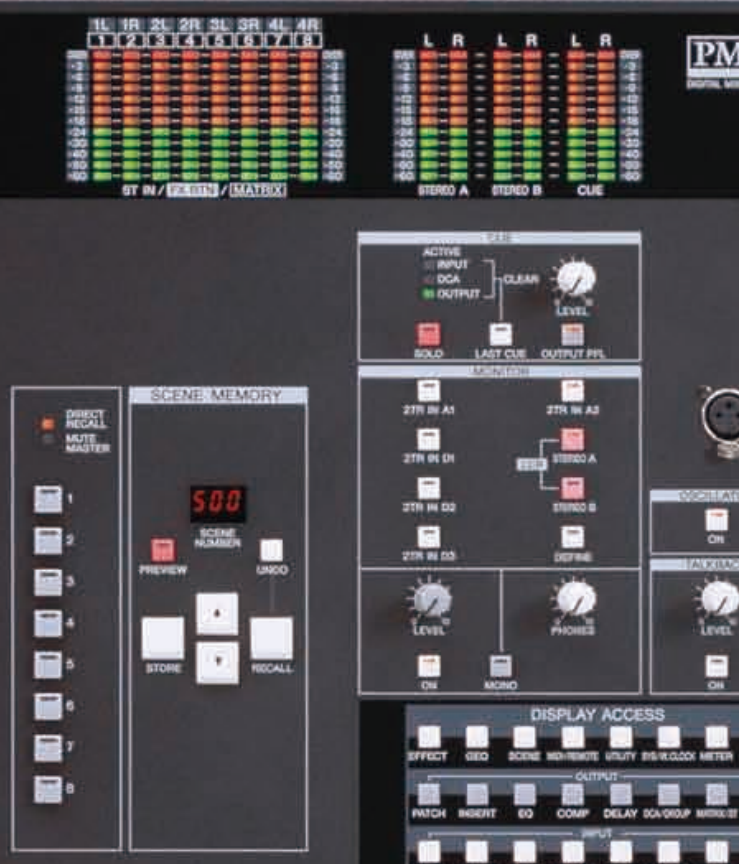
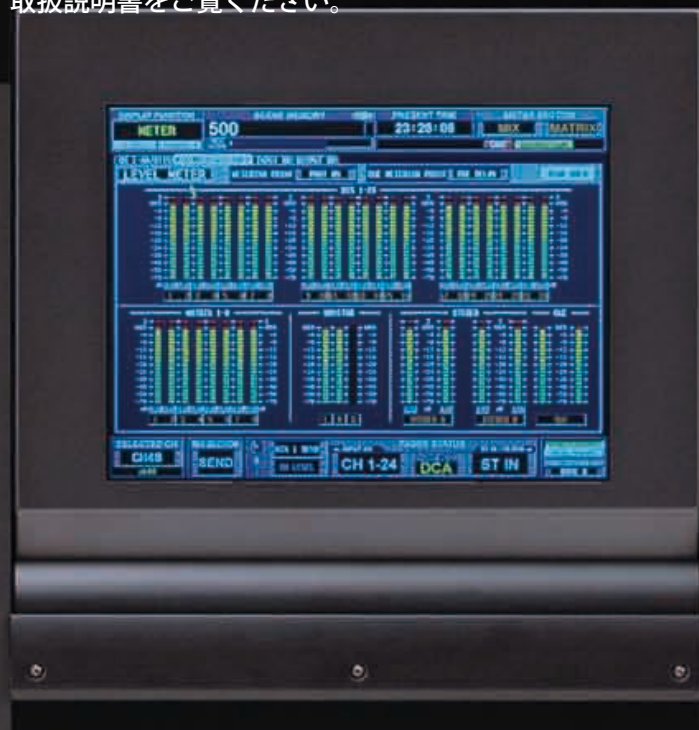
PM5D/PM5D-RH
クイックスタートガイド

A guide for people using PM5D in the real world.

Part 1

PM5D パネルレイアウトの手引き
セットアップウォークスルーガイド

このクイックスタートガイドは、ヤマハデジタルミキシングコンソール PM5D に初めて触れるユーザーの皆様を対象読者としております。したがって、本ガイドはオーディオミキシングについて詳しく解説したものではありません。より詳しい情報をお求めの方は、製品に付属の取扱説明書をご覧ください。

PM5D/PM5D-RH クイックスタートガイドの構成

本ガイドは 3 つのパートから構成されています

Part 1（イントロダクション、セットアップウォークスルーガイド）

1） PM5D の接続、パネルレイアウトとミックス機能の概要を解説します。
2） シーンのストア / リコールおよびデータのセーブ / ロードについて、簡単に解説します。
3） ウォークスルーガイド : どのようにミキシングエンジニアがコンソールをセットアップするのかを、例を挙げて段階的に解説します。このパートでは、ショーで使用される最初のシーンを作成するところまでを解説します。

ウォークスルーガイドでは下記の内容を解説します

1） 入力チャンネルのネーミングおよびパッチング
2） ファンタム電源の設定
3） 出力チャンネルのネーミングおよびパッチング
4） エフェクトのパッチング
5） マトリクスチャンネルのネーミングおよびパッチング
6） GEQ のパッチング
7） ユーザー定義キーの割り当て
8） フェーダーアサイン機能
9） フェーダーでのモニターレベルコントロール
10）シーンのストア

「分厚いマニュアルはちょっと･･･」「手っ取り早く使ってみたい!」という方は、まずこのガイドをご覧ください。

Part 2（シーンのストア、エディットおよびセーブ）

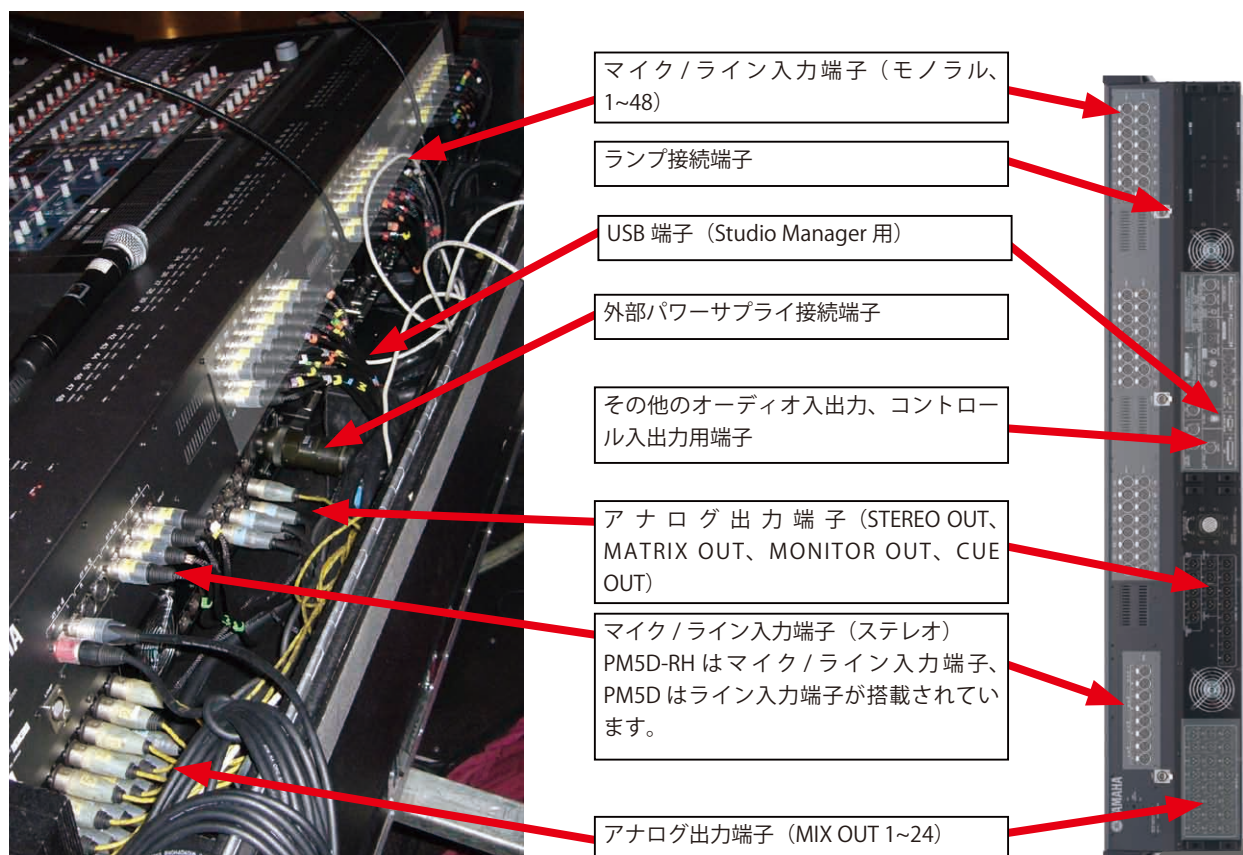
1） PREVIEW モード、グローバルペースト、トラッキングリコール機能を使用したシーンのストアおよびエディットについて解説します。
2） リコールセーフ、セレクティブリコール機能を使用したシーンリコールについて解説します。
3） PCMCIA カードを使用したデータのセーブ / ロードについて解説します；ライブラリーやシーンを個別にセーブし、音途切れや、これまでのデータを消すことなく、それらを別のコンソールにロードする方法について解説します。

Part 3（Studio Manager/PM5D Editor クイックスタートガイド）

PM5D Editor の使用方法、Studio Manager ソフトウェアを使用したコンソール操作方法について解説します。

目次

リアパネルレイアウト

PM5D をアナログコンソールと同じように接続します。
PM5D-RH にはアナログ入力のインサート用端子は搭載されていませんが、すべてのチャンネルにダイナミクスが搭載されています。外部機器のインサート用には、MY カード（オプション別売）をご使用できます。

PM5D モデルと PM5D-RH モデルの違い

PM5D-RH モデルでは、48 系統のモノラルチャンネルにそれぞれマイクプリアンプが、4 系統のステレオチャンネルには 8 つのマイクプリアンプがデフォルトで搭載されています。PM5D モデルでは、48 系統のモノラルチャンネルにそれぞれマイクプリアンプが、4 系統のステレオチャンネルには 8 つの “ライン入力” が搭載されています。これに加え、PM5D には、48 のアナログ入力インサート用端子が装備されています。
両モデルともに同数の出力系統と 2TR IN/OUT 端子を装備しています。
PM5D-RH モデルでは、2TR IN/OUT 端子をインサート用端子として使用することができますが、複数のインサートが必要な場合は、MY カードをスロットに挿入して使用する必要があります。

MY カード；Mini Yamaha General Digital Audio Interface カード

別名 mini-YGDAI カードとも呼ばれます。
PM5D には、4 つのカードスロットが装備されています。カードを使用することにより、様々なフォーマットのオーディオ信号（AES/EBU、CobraNet、ADAT、アナログ等）を扱うことができます。最新の情報については、弊社ホームページ（http://proaudio.yamaha.co.jp）をご覧ください。

Note；ひとつのスロットで利用できるデジタルフォーマットの入出力チャンネル数は、ビット数 48kHz で最大 16 チャンネル、96kHz で最大 8 チャンネルとなります。

Note；ひとつのスロットで利用できるアナログフォーマットの入出力チャンネル数は、最大 8 チャンネルとなります。

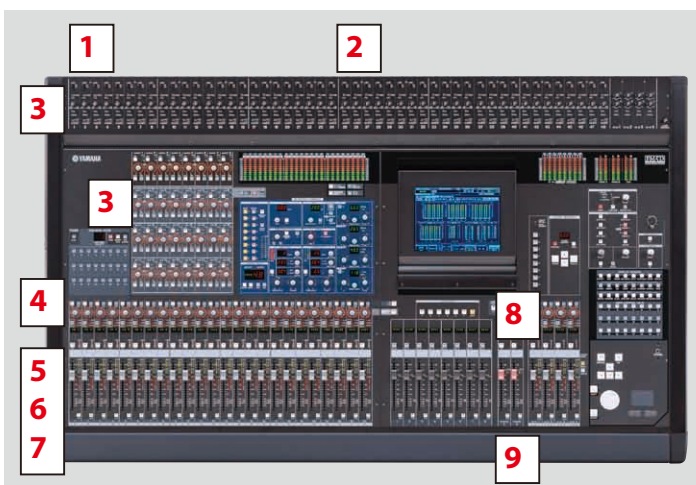
Note；MY カードは機器の接続性を高めるためのもので、ミキシングチャンネル数が増えるわけではありません。

シーン 000；スタートポイント

アナログコンソールでは、作業前にコンソールが初期状態に戻っているか確認する必要がありました。2000 以上もあるノブを操作して、「ゲインを最小に」、「EQ をフラットに」等、初期状態に戻すには大変な労力と時間が必要です。しかし PM5D ではこれらのセッティングをシーンとして記憶しています。初期状態のセッティングもあらかじめ「シーン 000」として記憶されていますので、必要なキーを押すだけでコンソールを初期状態に戻すことが可能です。

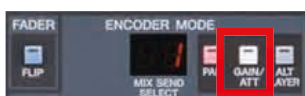
Note； リコールセーフ機能を使用すると、特定のパラメーターやチャンネルのみをリセット操作から除外することができます。コンソール設定をすべて初期状態に戻す場合は 13 ページを、リコールセーフについては Part 2 をご覧ください。

シーン 000 を呼び出すには、SCENE MEMORY セクションに「000」と点滅表示されるまで SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを押します。SCENE MEMORY セクションに「000」と表示されたら、SCENE MEMORY [RECALL] キーを押します。

簡単 10 ステップで、音を出す

1 入力ソースを接続します。

2 STEREO A L/R 端子に PA 機器を接続します。

3 PM5D モデルでは、[HA] ノブを回してヘッドアンプゲインを調節します。

3 PM5D-RH モデルでは、[GAIN/ATT] キーを押して点灯させます。

4 PM5D モデルをご使用の場合は、手順 5 に進みます。PM5D-RH をご使用の場合は、エンコーダーを回してヘッドアンプゲインを調節します。

5 メーターで信号レベルを確認します。

6 入力チャンネルがオンになっているか確認します。

7 フェーダーをあげます。

8 出力チャンネルがオンになっているか確認します。

9 フェーダーをあげます。

10 ☺ 音が出ます。☹ 音が出ない場合は、はじめからやり直してみてください。

レイアウト 1：[SEL] キー、[CH 1-24] キー、[CH 25-48] キー、[ST IN 1-4] キー、[FX RTN 1-4] キー、[MIX SEND] キー、[MIX MASTER] キー

一見すると、PM5D コンソールは他のどのミキサーとも見かけが違うように見えます。実際にまったく違うのですが、実際に操作してみれば、あっという間にその構成に慣れることができるでしょう。そしてその機能の利便性に気づかれると思います。

アナログコンソールのようにすべての機能を操作するためのノブがすべてパネル面にあるわけではありませんので、チャンネルストリップの操作を始めるには、まず**「3 つのキーを押すこと」**が必要です。

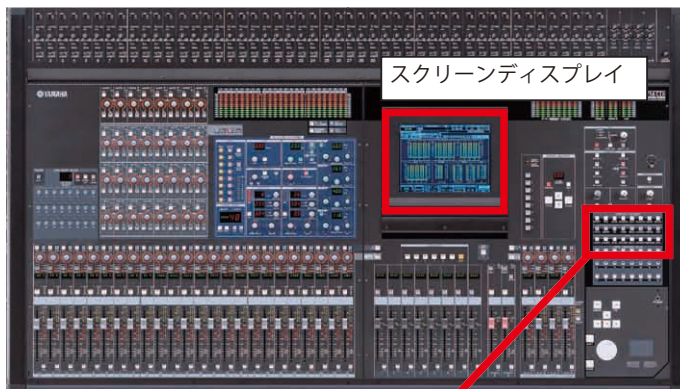
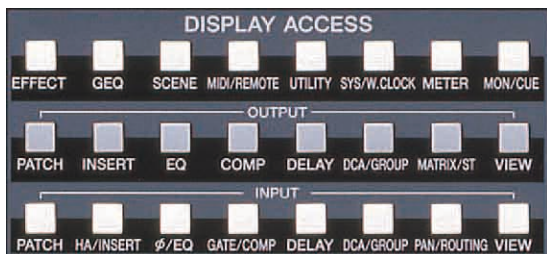
[SEL] キーを押して、SELECTED CHANNEL セクションに操作するインプットチャンネルを割り当てます。[SEL] キーはすべてのインプットチャンネル、STEREO チャンネル、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、およびマスターアウトプットチャンネルに装備されています。

[MIX SEND] または **[MIX MASTER] キー**を押して、MIX エンコーダーの動作を切り替えます。アナログコンソールでいうと、縦に並んだミックスセンドノブのようにセンドレベルを調節したり、横に並んだフェーダーのように MIX チャンネルの出力レベルを調節します。

フェーダーレイヤー（フェーダーバンク）キーを押して、操作する INPUT チャンネルストリップを切り替えます（CH 1-24 ⇔ CH 25-48 または ST IN 1-4 ⇔ FX RTN 1-4）。

3 つのキーを押すだけで、アナログコンソールで操作していたこと、もしくはそれ以上の機能をコンソール上に割り当てることができます。
実際にミックス作業をするときには、ディスプレイを見る必要はありません。セットアップ時や視覚的なフィードバックが必要なとき、より高度なミックス機能を使用する場合にのみ必要です。

レイアウト 2: スクリーンメニューを操作する

ディスプレイを見ずに、ひとつのショーを完璧にミックスすることが可能です。しかし、スクリーンメニューでは様々なセットアップ機能を扱うことができ、またコンソール設定を確認することもできます。

タブ

タブを操作する

DISPLAY ACCESS セクション内のキーを押すと、タブの順番にしたがってページが表示されます。
[SHIFT] キーを押しながら DISPLAY ACCESS セクション内のキーを押すと、逆の順番でページが表示されます。
DISPLAY ACCESS セクション内のキーをダブルクリックすると、最初のページに戻ります。
DISPLAY ACCESS セクション内のキーを押し続けると、逆の順番でページが表示されます。

ディスプレイに画面を呼び出す

DISPLAY ACCESS セクション内のキーを押して、様々なファンクションや画面をディスプレイに呼び出してみましょう。それぞれのキーには複数の画面が割り当てられています。それらの画面はタブとして表示されています。

画面を操作する

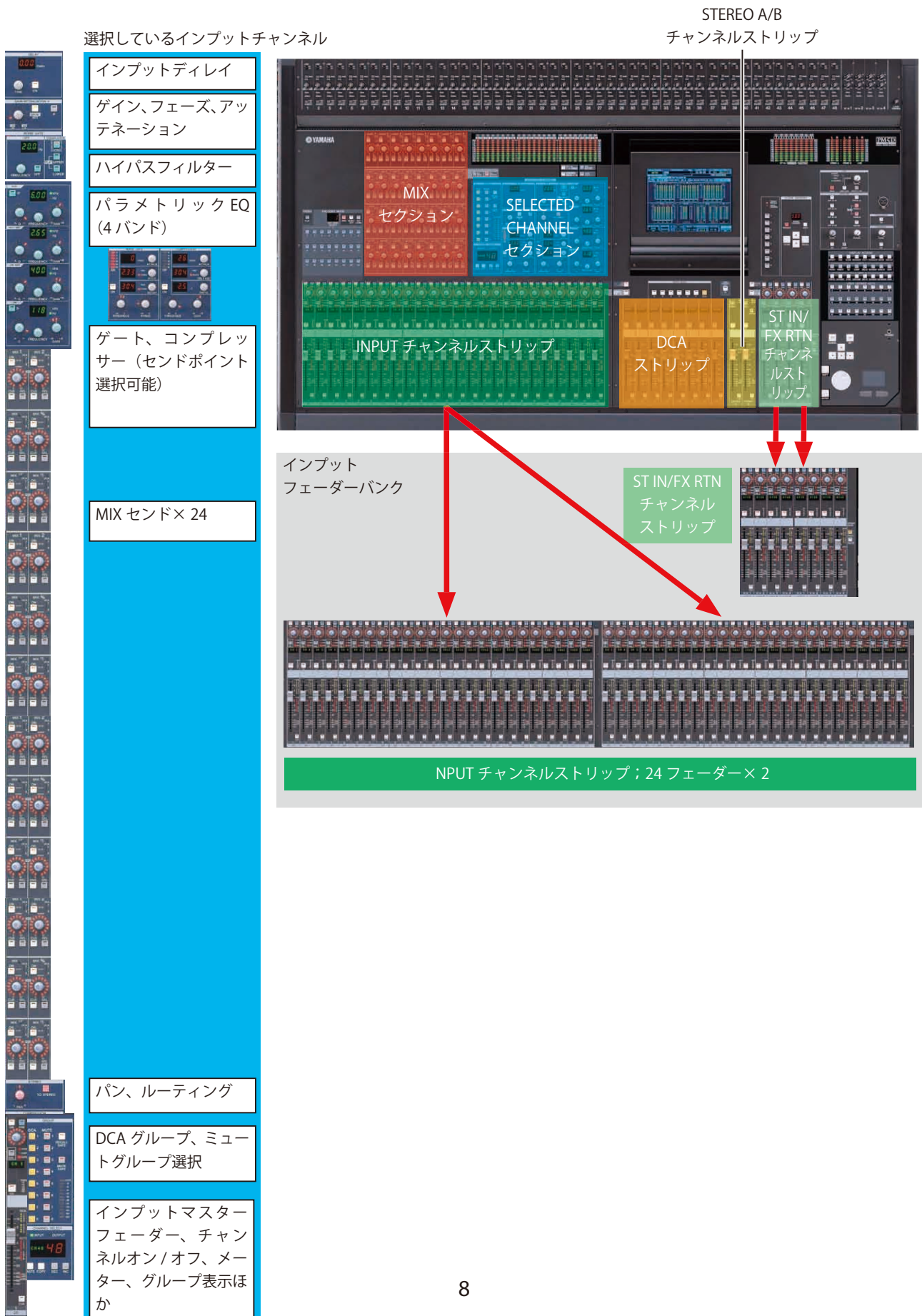
データエントリーパネルを使用して、表示されているパラメーターを選択、変更します。
さまざまな方法で操作することができます；

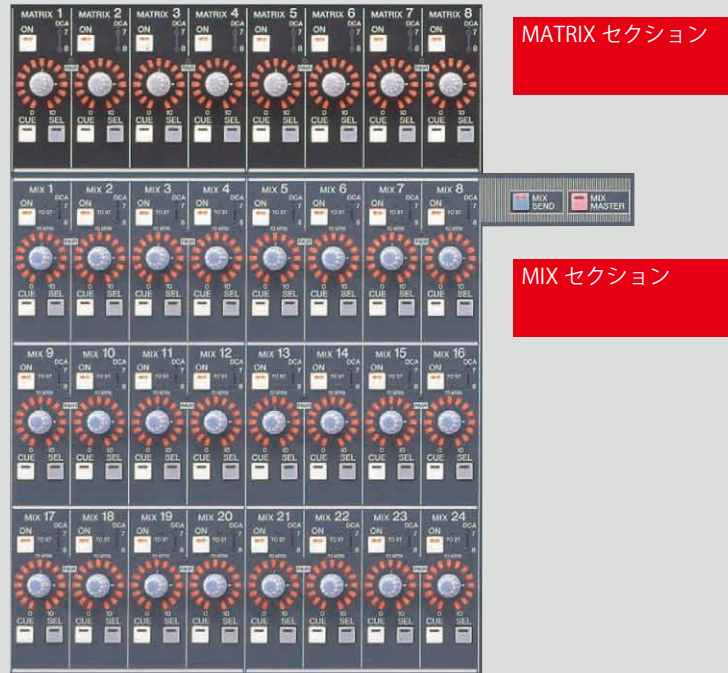
- トラックパッドを使用してポインターをボタンの上に置き、クリックすると、ボタンを押すことができます。赤いカーソルフレームがボタンの位置まで移動し、ボタン表示が変わります。
- 4 つの方向キーを使用してカーソルフレームを移動させ、[ENTER] キーを押すと、ボタンを押すことができます。
- 選択したパラメーターに複数のオプションがある場合、操作したいパラメーターにカーソルフレームを移動させ、[DATA] エンコーダーを回すか、表示ボックス両端の [<]/[>] ボタンを押して、表示をスクロールさせます。

画面の構成

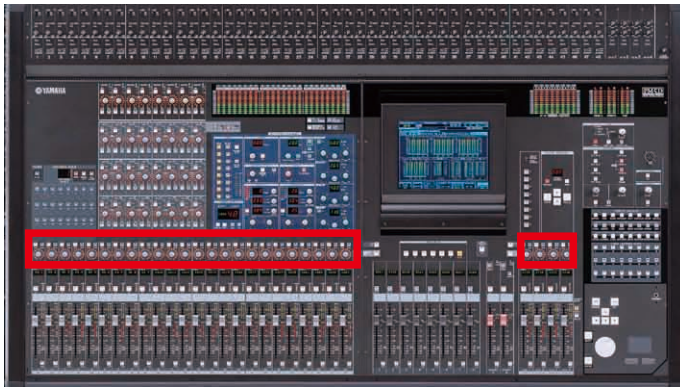
画面上部；（常に表示されます）シーン名称や次のシーン、メーター機能、タイム / タイムコード、カスケード接続の状態やクロックスピードなど、便利な情報が表示されます。
メインエリア；選択しているファンクションのパラメーターやタブが表示されます。
画面下部；選択されているチャンネルの番号や名称、フェーダーバンクや [MIX SEND] キー、[MIX MASTER] キーの状態などが表示されます。

レイアウト 3: インプットチャンネルのコントロール

INPUT チャンネルストリップのコントロールは SELECTED CHANNEL セクション（青で示したエリア）、MIX セクション（赤で示したエリア）でおこないます。フェーダーは 2 層のレイヤーから成り立っています。[SEL] キーで操作するチャンネルを選択し、[CH 1-24] キー、[CH25-48] キー、[ST IN 1-4] キー、[FX RTN 1-4] キーでフェーダーを選択します。[MIX SEND] キーおよび [MIX MASTER] キーで AUX センドをコントロールできるようにしておきます。

レイアウト 4: アウトプットチャンネルのコントロール

OUTPUT チャンネルストリップは、INPUT チャンネルストリップとほぼ同じ構成ですが、ゲートやヘッドアンプゲインなど一部の機能は使用できません。[SEL] キーで操作するチャンネルを選択し、[MIX SEND] キーおよび [MIX MASTER] キーで MIX マスターをコントロールできるようにしておきます。フェーダーアサイン機能により、DCA ストリップは MIX マスターとして使用できます。

レイアウト 5: マルチファンクションエンコーダー

インプットフェーダー、ネームインジケーターの上部には、マルチファンクションエンコーダーが並んでいます。

[GAIN/HA] キーを押して、HA（ヘッドアンプ入力感度）と ATT（アッテネーター）を切り替えます。現在の状態は、エンコーダーモードインジケーターに表示されます。
[ALT LAYER] キーを押すと、現在選択されているレイヤーとは別のレイヤーに含まれるフェーダー（24+4）を操作できます。

マルチファンクションエンコーダーには 4 つの機能があります。これらの機能は ENCODER MODE セクション内のキーで割り当てることができます。
1）PAN（ピンク）
2）GAIN/ATT（白）
3）ALT LAYER（灰色）
4）MIX SEND SELECT 1-24（青）

ON

PAN	パン（バランス）
GAIN	+48V のオン（PREFERENCE 2 で設定）
ATT	無効
ALT LAYER	裏レイヤーのチャンネルオン
MIX SEND	選択チャンネル信号オン

PRE

PAN	無効
GAIN	無効
ATT	無効
ALT LAYER	無効
MIX SEND	プリフェーダー信号送出

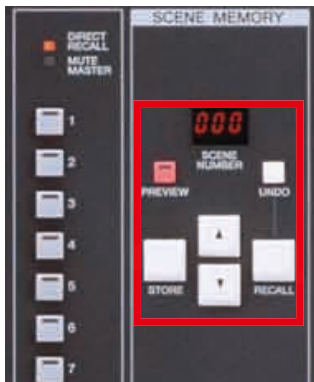
シーンのストア / リコールおよびデータのセーブ / ロード

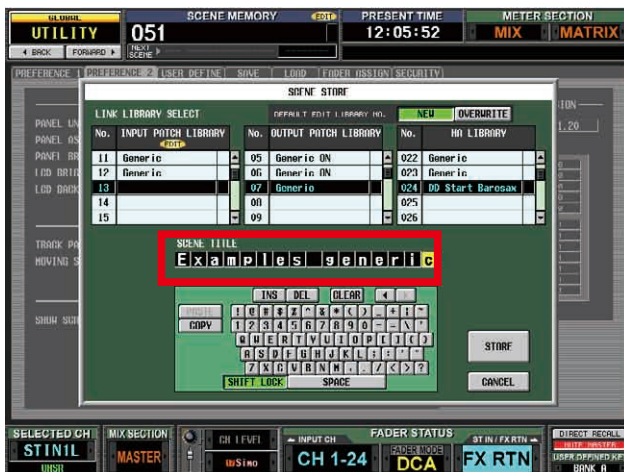
PM5D では、500 のシーンをメモリーしておくことができます（他社ではスナップショットとも呼ばれます）。これらのシーンはコンソールファイルやセッションファイルなど、ほかのデータとともにリコールすることができますが、PM5D 本体にはひとつのセッションファイルのみ保存できますが、PCMCIA カードやオンライン接続した Studio Manager ソフトウェアを使用すれば、複数のセッションファイルをセーブ / ロードすることができます。またセッションファイルは ADVANCED セーブ / ロードモードを使用して、ひとつのファイルにまとめることもできます。

セーブとストアの違い

ストアとはコンソール本体のメモリーにシーンを保存することを指します。（**BASIC**）**セーブ**とは、PCMCIA カードに設定を保存することを指します。**ADVANCED セーブ**も同様に、PCMCIA カードに設定を保存することを指しますが、ライブラリーの番号を変えて保存できるモードです。**リコール**はシーンをコンソールに呼び出すこと、**ロード**はセッションやライブラリーをコンソールに呼び出すことをそれぞれ指します。セーブ / ロードについては Part 2 に詳しい情報が記載されています。

シーンをストアする

コンソールの SCENE MEMORY セクションを使用してシーンをストアします。SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーでストア先のシーン番号を選択し、SCENE MEMORY [STORE] キーを押してシーンをストアします。

SCENE STORE ウィンドウ

コンピューターキーボード（接続端子はアームレストの下にあります）でシーン名称を入力し、[ENTER] キーを押して名称を保存します。または画面上のキーボードを使って入力し、[STORE] ボタンを押して名称を保存します。確認画面が表示されたら、[OK] ボタンを押してシーンをストアします。

シーンストアのショートカットおよびヒント

1）シーンストアのスピードをあげるには、UTILITY メニューの PREFERENCE 1 画面で [STORE CONFIRMATION] をオフにします。
2）さらにシーンストアのスピードをあげるには、PREFERENCE 1 画面で [AUTO STORE] をオンにします。オンにすると、コンソール上の SCENE MEMORY [STORE] キーを 2 回押すだけでシーンをすばやくストアできます。
3）シーンをストアすると、変更されているパッチライブラリーや HA ライブラリーも自動的にストアされます。SCENE MEMORY [STORE] キーを押すと、SCENE STORE ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは現在のライブラリーを上書きするか（単一のパッチライブラリーまたは HA ライブラリーのみが必要な場合に便利）、新規ライブラリーを作成するか（複数の設定が必要な場合に便利）を選択できます。ただしパッチや HA ライブラリーの数は、シーンの数よりも少ないのでご注意ください。

PM5D セットアップウォークスルーガイド

以下は、あるバンドに必要とされる、大きなモニターシステムのための入出力を示したドキュメントです。このガイドの目的は、このショーのために PM5D をセットアップすることです。ここで解説されているテクニックやアイデアは、フロントオブハウス（FOH）や放送用セッティングにも適用することができます。

Input Channel List for THE EXAMPLES
As; August 2006

Ch	Channel	Mic	+48V
1	KICK 1	SH 53	
2	KICK 2	SH 92	Y
3	SNARE TOP	SH 57	
4	SNARE IN	XLR	Y
5	SNARE BOTT	KP 85	Y
6	TIMBALE	Theta 98	
7	HI HAT	A 452 *	Y
8	TOM 1	Theta 98	Y
9	TOM 2	Theta 98	Y
10	TOM 3	Theta 98	Y
11	TOM 4	Theta 98	Y
12	RIDE	A 461	Y
13	OH SR	A 415	Y
14	OH SL	A 415	Y
15	SPD	Active DI	Y
16	BASS PRE	Active DI	Y
17	BASS POST	UHF Theta 98	
18	OCARINA	UHF Theta 98	
19	SAX	UHF Theta 98	
20	ACC GTR	BSS DI	Y
21	GTR TOP	BT 4051 *	Y
22	GTR BOTT	MD422	
23	LINE 6	BSS DI	Y
24	HARMONICA	XLR	
25	SIMON VOX	UHF Theta 58d	
26	SIMON VOX SPARE	UHF Theta 58d	
27	BASS VOX	Theta 57d	
28	KEY VOX	Theta 57d	
29	GTR VOX	Theta 57d	
30	BV	UHF Theta 58d	
31	YAMAHA AN1x	Active DI	Y
32	YAMAHA FS1R	Active DI	Y
33	Motif ES	Active DI	Y
34	YAMAHA CS6x L	Active DI	Y
35	YAMAHA CS6x R	Active DI	Y
36	VL1 L	Active DI	Y
37	VL1 R	Active DI	Y
38	SEQ 1 - LOOPS	XLR	
39	SEQ 2 - LOOPS	XLR	
40	SEQ 3 - BASS	XLR	
41	SEQ 4 - FX	XLR	
42	SEQ 5 - KEY 1L	XLR	
43	SEQ 6 - KEY 1R	XLR	
44	SEQ 7 - KEY 2L	XLR	
45	SEQ 8 - KEY 2R	XLR	
46	SEQ 9 - VOX	XLR	
47	SEQ 10 - VOX	XLR	
48	SEQ 11 - GUIDE	XLR	
49	SEQ 12 - CLICK	XLR	
50	KEY TALKBACK	MXL 58mic	
51	AMBIENCE SR	A415	Y
52	AMBIENCE SL	A415	Y
53	Talk to Stage	MXL58 switch	
54	CD		
55	CD		
56	DDL Simon		
57	DDL Simon		
58	Rev Simon		
59	Rev Simon		
60	Rev Sax		
61	Rev Sax		
62	Rev Kit		
63	Rev Kit		
64			

Output Channel list for THE EXAMPLES
As; August 2006

Mix	Description	Notes	
Mix 1	SF SR	TOP + SUB	
Mix 2	SF SL	TOP + SUB	
Mix 3	Bass Out	Wedges	
Mix 4	Bass In	Wedges	
Mix 5	GTR Out	Wedges	
Mix 6	GTR In	Wedges	
Mix 7	Drum Wedge	Wedge	
Mix 8	Drum Sub	Dual 15 Pwr Sub	
Mix 9	Drum Rev	FX 3	
Mix 10	Key Wedge L	Wedges	
Mix 11	Key Wedge R	Wedges	
Mix 12	Nick Ears L	Wireless IEM	Plus Extra Belt pack for Keys Tech
Mix 13	Nick Ears R	Wireless IEM	Plus Spare Pack = 3 packs
Mix 14	Drum Ears L	Wired Ears	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 15	Drum Ears R	Wired Ears	
Mix 16	Simon Ears L	Wireless IEM	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 17	Simon Ears R	Wireless IEM	
Mix 18	Anna Ears L	Wireless IEM	
Mix 19	Anna Ears R	Wireless IEM	
Mix 20	Sax Ears L	Wireless IEM	
Mix 21	Sax Ears R	Wireless IEM	
Mix 22	DDL 1	FX 1	
Mix 23	Rev 2	FX 2	
Mix 24	Rev 3	FX 4	
Matrix 1	Spare IEM		Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Matrix 2	Spare IEM		
Matrix 3			
Matrix 4			
Matrix 5			
Matrix 6			
Matrix 7			
Matrix 8			
Master L	Wedge Cue L		
Master R	Wedge Cue R		
Master L	IEM Cue L		
Master R	IEM Cue R		

PM5D に関する補足仕様

PM5D コンソールを指定するとき、どのモデル（PM5D: マニュアルヘッドアンプ、または PM5D-RH: リコーラブルヘッドアンプ）を使用するのか明確にしておく必要があります。また、最新のコンソールファームウェア、MY カード、スペアの電源供給ユニット、デスクランプや Studio Manager を起動させる PC の電源など、指定すべき事項がほかにもあります。データのバックアップやロードのための PCMCIA カードや、Studio Manager 接続用の USB ケーブルもお忘れなく・・・。

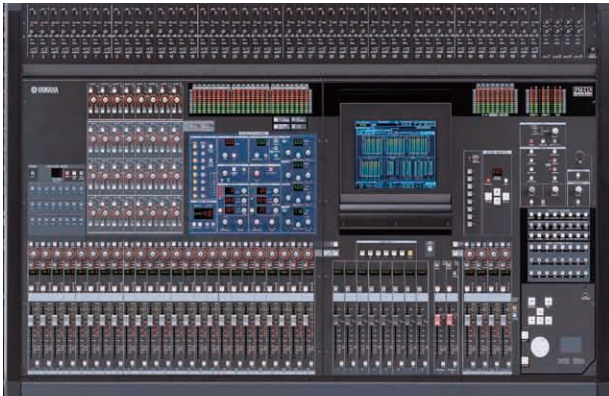
PM5D で標準装備されている以上の入力が必要な場合は、複数の PM5D をカスケード接続することもできますし、コンソール入力拡張用に DSP5D（近日発売予定）を指定することもできます。また、デジタルケーブリングユニット DCU5D を用意すれば、CAT-5 ケーブルで接続することにより、ステージにある DSP5D を遠隔操作することもできます。

その他の仕様

マトリクスミキサーの拡張、外部イコライザーや、スピーカープロセッサー、フォーマットコンバーターなどとしてデジタルミキシングエンジン DME64N を使用することもできます。ヤマハではツアー使用できるパワーアンプ製品や設備音響用スピーカーなどもご用意しています。詳しくは、弊社ホームページ（http://proaudio.yamaha.co.jp）をご覧ください。

次ページに続く・・・

PM5D は必要な仕様を満たしていますか？入力の拡張には DSP5D をご使用ください

PM5D または PM5D-RH では以下を装備しています；
入力チャンネル× 64（モノラルインプット× 48、ステレオインプット× 8）
MIX バス× 24（EQ とコンプレッサーを装備、AUX センドとオーディオサブグループに対応）
STEREO バス（A チャンネル、B チャンネル）
MATRIX アウトプット× 8、ステレオ MONITOR/CUE バス
マルチエフェクト× 8、グラフィックイコライザー× 12
さらに入力が必要な場合は、複数の PM5D をバスリンクするかカスケード接続します。DSP5D を使用すれば、より小さなスペースで同様にコンソールを拡張できます。これにより入力数は倍となり、また 8 つのマトリクス、8 つのエフェクト、12 のグラフィックイコライザーを追加することができます。
24 以上の MIX バス、8 つ以上の MATRIX バスが必要な場合は、デジタルオーディオミキシングシステム PM1D をおすすめします。PM1D は 48 の MIX バスと、24 の MATRIX バスを装備しています。

PM5D

DSP5D

DCU5D

DSP5D のラックマウントオプションを使用すれば、PM5D および PM5D-RH の入力を拡張することができます。またデジタルケーブリングユニット DCU5D を使用すれば、DSP5D を CAT-5 ケーブルの簡単な接続でステージに設置でき、PM5D から遠隔操作することができます。

コンソールの準備

まず、コンソールの最終使用者がコンソール設定をバックアップしたか確認します。
次に DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] キーを押して UTILITY メニューの PREFERENCE 2 画面を開き、コンソールのソフトウェアバージョンを確認します。安定した動作と最良の機能のためにも、つねにソフトウェアのバージョンを最新のものにしておくことをおすすめします。最新のソフトウェアについては、弊社ホームページ（http://proaudio.yamaha.co.jp）をご覧ください。必要であれば、ウェブページに表示されている指示にしたがってアップデートをおこなってください。アップデートの際には、PCMCIA カードが必要です。
ソフトウェアが最新の場合は、コンソールを初期化します。初期化すると、すべてのユーザーメモリーが消去され、コンソール設定は工場出荷時のものに戻ります。

コンソールを初期化するには；SCENE MEMORY [STORE] キーを押しながら電源を入れます。画面に表示される指示にしたがって初期化をおこないます。電源スイッチは電源供給ユニット PW800W にあります。

チャンネルネームの入力とパッチング；ステージのプランニング

いくつか覚えておくことがあります；

1） モノラルチャンネルはペアリングしてステレオチャンネルにすることができますが、隣り合った奇数 / 偶数チャンネルしかペアにできません。
2） それぞれのモノラルレイヤーに 24 チャンネル、2 つのレイヤーにステレオチャンネルがそれぞれ 4 チャンネルあります。レイヤーをまたいで、チャンネルをグループ化することは避けるべきです。

ここで紹介するバンド、THE EXAMPLES に必要なチャンネル数は 64 チャンネル以下で、ほとんどがステレオチャンネルのため、PM5D で対応できます。
ステレオチャンネルの候補としては、エフェクトリターン、CD やアンビエンスマイクがあります。ステレオキーボードまたはステレオサンプラー用にステレオチャンネルがもうひとつ必要かもしれません。しかし、この例ではドラム用のオーバーヘッドマイクが選択されています。
以下のリストには、この状態が「First Attempt」に記されています。

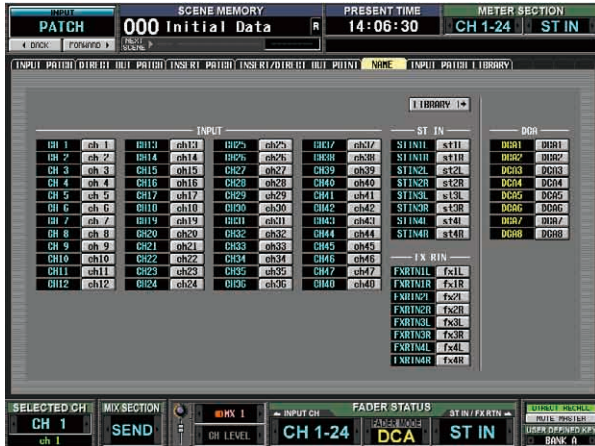
Input Channel List for THE EXAMPLES　　As; August 2006

Multicore Ch	First Attempt! PM5D Ch	Second Attempt! PM5D Ch	Channel	4Nam!	Mic	+48V
1	1	1	KICK B52	K 52	SH 53	
2	2	2	KICK 91	K91	SH 92	Y
3	3	3	SNARE TOP	SNtp	SH 57	
4	4	4	SNARE IN	SNin	XLR	Y
5	5	5	SNARE BOTT	SNbt	KP 85	Y
6	6	6	TIMBALE	Timb	Theta 98	
7	7	7	HI HAT	Hats	A 452 *	Y
8	8	8	TOM 1	Tom1	Theta 98	Y
9	9	9	TOM 2	Tom2	Theta 98	Y
10	10	10	TOM 3	Tom3	Theta 98	Y
11	11	11	TOM 4	Tom4	Theta 98	Y
12	12	12	RIDE	Ride	A 461	Y
13	Stereo 1L	Stereo 1L	OH SR	Ohsr	A 415	Y
14	Stereo 1R	Stereo 1R	OH SL	Ohsl	A 415	Y
15	13	13	SPD	SPD	Active DI	Y
16	14	14	BASS PRE	Bss1	Active DI	Y
17	15	15	BASS POST	Bss2	UHF Theta 98	
18	16	16	OCARINA	Ocar	UHF Theta 98	
19	17	17	SAX	Sax	UHF Theta 98	
20	18	18	ACC GTR	Acou	BSS DI	Y
21	19	19	GTR TOP	GtrT	BT 4051 *	Y
22	20	20	GTR BOTT	GtrB	MD422	
23	21	21	LINE 6	Lin6	BSS DI	Y
24	22	22	HARMONICA	Harm	XLR	
25	23	23	SIMON VOX	Simo	UHF Theta 58d	
26	24	24	SIMON VOX SPARE	Sspr	UHF Theta 58d	
27	25	25	BASS VOX	John	Theta 57d	
28	26	26	KEY VOX	Nick	Theta 57d	
29	27	27	GTR VOX	Andy	Theta 57d	
30	28	28	BV	Anna	UHF Theta 58d	
31	29	29	YAMAHA AN1x	AN1x	Active DI	Y
32	30	30	YAMAHA FS1R	Voco	Active DI	Y
33	31	31	Motif ES	Moti	Active DI	Y
34	32	32	YAMAHA CS6x L	CS6L	Active DI	Y
35	33	33	YAMAHA CS6x R	CS6R	Active DI	Y
36	34	34	VL1 L	VL1L	Active DI	Y
37	35	35	VL1 R	VL1R	Active DI	Y
38	36	>>37	SEQ 1 - LOOPS	Loop	XLR	
39	37	38	SEQ 2 - LOOPS	Loop	XLR	
40	38	39	SEQ 3 - BASS	Bass	XLR	
41	39	40	SEQ 4 - FX	FX	XLR	
42	40	41	SEQ 5 - KEY 1L	Key1	XLR	
43	41	42	SEQ 6 - KEY 1R	Key1	XLR	
44	42	43	SEQ 7 - KEY 2L	Key2	XLR	
45	43	44	SEQ 8 - KEY 2R	Key2	XLR	
46	44	45	SEQ 9 - VOX	Vox	XLR	
47	45	46	SEQ 10 - VOX	Vox	XLR	
48	46	47	SEQ 11 - GUIDE	Gide	XLR	
49	47	48	SEQ 12 - CLICK	Clik	XLR	
50	48	36	KEY TALKBACK	KeyT	MXL 58mic	
51	Stereo 2L	Stereo 2L	AMBIENCE SR	Ambi	A415	Y
52	Stereo 2R	Stereo 2R	AMBIENCE SL	Ambi	A415	Y
53	FX 4L	FX 4L	Talk to Stage	TTS	MXL58 switch	
54	FX 3L	FX 3L	CD	CD L		
55	FX 3R	FX 3R	CD	CD R		
56	Stereo 3L	Stereo 3L	DDL Simon	DDL		
57	Stereo 3R	Stereo 3R	DDL Simon	DDL		
58	Stereo 4L	Stereo 4L	Rev Simon	RevS		
59	Stereo 4R	Stereo 4R	Rev Simon	RevS		
60	FX 1L	FX 1L	Rev Sax	Rsax		

このステージではステレオサンプラーは偶数と奇数のチャンネルに割り当てられていますので、ペアリングすることができません。そこでひとつのチャンネルを動かすことにより、ペアリングすることができるようになりました。「Second Attempt」ではそのことが記されています。

THE EXAMPLES では、Simon のボーカルをレイヤーの最後のチャンネルに割り当てています。これにより、そのチャンネルを見つけやすくしているのです。

チャンネルネームの入力とパッチング；DISPLAY ACCESS セクション

[PATCH] キーを押して、NAME または INPUT PATCH 画面を表示させます。

インプットチャンネルに名称をつけるには

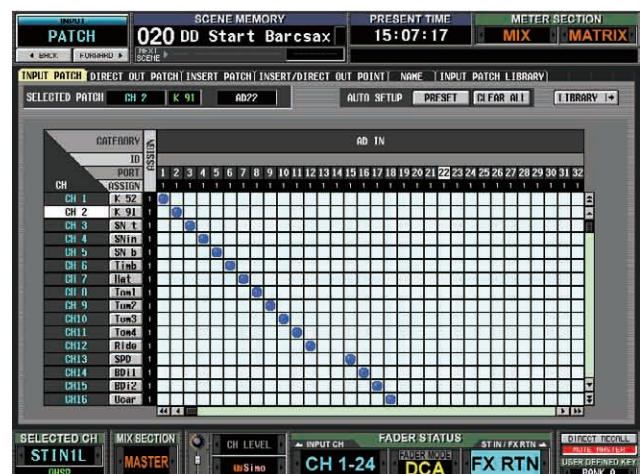
灰色のネームボタンをクリックするとキーボード画面が表示されます。この画面を使用して名称を入力することもできますが、コンピューターキーボードを使用して、より簡単にすばやく名称を入力することもできます。キーボードの接続端子はフロントパッドの下にあります。

画面上で名称をつける；4 文字を考えてみましょう

はじめの名称にカーソルを合わせ、[ENTER] キーを押します。
文字にカーソルを合わせ、クリックします。これを 4 回繰り返すか、外部キーボードの [ENTER] キーを押します。
矢印キーでひとつ下の名称を選び、[ENTER] キーを押します。
文字にカーソルを合わせ、クリックします。これを 4 回繰り返すか、外部キーボードの [ENTER] キーを押します。
矢印キーでひとつ下の名称を選び、[ENTER] キーを押します。
文字にカーソルを合わせ、クリックします。これを 4 回繰り返すか、外部キーボードの [ENTER] キーを押します。
矢印キーでひとつ下の名称を選び、[ENTER] キーを押します。
文字にカーソルを合わせ、クリックします。これを 4 回繰り返すか、外部キーボードの [ENTER] キーを押します。
・・・・・・これを 64 回繰り返してください・・・・・・

この方法では、何回も [ENTER] キーを押す必要があるように思えますが、慣れてしまえば簡単です。
入力後はチャンネルの順番を確認し、入力した名称が適切なチャンネルにつけられているか確認してください。

パッチを変更する；DISPLAY ACCESS > INPUT PATCH

パッチの変更は、アナログスタイルで物理的に結線を変える方法もありますが、他のエンジニアを困惑させないためにも、コンソールに内蔵のソフトウェア上でのパッチ変更をおすすめします。
INPUT PATCH 画面上の青い点はミキサー上のチャンネルと入力端子との接続を示しています。デフォルトでは入力端子 1 はチャンネル 1 に接続されています。

次ページに続く・・・

パッチを変更する

青い丸をクリックするだけで、接続したり、接続を解除したりすることができます。
確認画面は UTILITY > PREFERENCES 1 > PACTH で無効にすることができます。
ひとつの入力端子は複数のチャンネルにパッチすることができます（Y-Split）が、複数の入力端子をひとつのチャンネルにパッチすることはできません。

パッチ操作のヒント

1） カーソルを左右に動かすには [DATA] エンコーダーを回します。
2） カーソルを上下に動かすには [SHIFT] キーを押しながら [DATA] エンコーダーを回します。
3） カーソルがスクロールバー上にある場合は、[SHIFT] キーを押すと画面がすばやくスクロールします。
4） [SEL] キーを押すと、画面が選択したチャンネルまでスクロールします（オートスクロール）。

モノラルインプットチャンネルをステレオペアにする

2 つの [SEL] キーを同時に数秒間押すと、そのチャンネルをステレオペアにすることができます。ステレオペアになった両方のチャンネルの [SEL] キーが点灯します。隣り合った奇数 / 偶数チャンネルのみ、ステレオペアにすることができます。

奇数チャンネル　偶数チャンネル

入力端子にファンタム電源（+48V）を供給する

PM5D モデルでは、[GAIN] ノブの上部に [+48V ON/OFF] スイッチがありますが、PM5D-RH モデルでは、レイアウトが異なります。それぞれのチャンネルに物理的な専用スイッチがあるわけではありません。
ファンタム電源を供給する方法は 2 通りです；

1) 画面上で設定する
DISPLAY ACCESS セクションの [HA/INSERT] キーを押して、HA/INSERT メニューの CH 1-24 画面を開きます。この画面でそれぞれのチャンネルにファンタム電源を供給することができます。

2) エンコーダーモードを使用する
まず UTILITY メニューの PREFERENCE 1 画面で設定を変更する必要があります。画面右側には [USE ENCODER-ON AS +48V] オプションがあります。このオプションをオンにしておくと、エンコーダーモードが HA に設定されている場合、ENCODER [ON] キーを押すだけでファンタム電源をオン / オフすることができます。ファンタム電源の状態は、入力端子近くの赤い LED（[+48V] インジケーター）にて確認することができます。

エンコーダーモードが HA に設定されている場合、このキーを押すとファンタム電源を供給することができます（PREFERENCE 1 画面で [ENCODER-ON AS +48V] オプションをオンにしておく必要があります）。

[+48V MASTER] スイッチ

PM5D-RH モデルのリアパネルには、ファンタム電源のマスタースイッチ（[+48V MASTER] スイッチ）があります。

出力チャンネルのパッチング

コンソール背面の出力端子（MIX 1-24、CUE、MONITOR、MATRIX 1-8）のパッチングは現在固定されており、変更することはできません。近日リリース予定のファームウェアでは、これらの出力端子のパッチ変更に対応する予定で、SLOT OUT、2TR OUT、FX IN 用の OUTPUT PATCH 画面のメニューに追加される予定です。ここでは FX IN へのパッチ変更を例にして解説していきます。

Output channel list for THE EXAMPLES
As; August 2006

Mix	Description	Notes	
Mix 1	SF SR	TOP + SUB	
Mix 2	SF SL	TOP + SUB	
Mix 3	Bass Out	Wedges	
Mix 4	Bass In	Wedges	
Mix 5	GTR Out	Wedges	
Mix 6	GTR In	Wedges	
Mix 7	Drum Wedge	Wedge	
Mix 8	Drum Sub	Dual 15" Pwr Sub	
Mix 9	Drum Rev	FX 3	
Mix 10	Key Wedge L	Wedges	
Mix 11	Key Wedge R	Wedges	
Mix 12	Nick Ears L	Wireless IEM	Plus Extra Belt pack for Keys Tech
Mix 13	Nick Ears R	Wireless IEM	Plus Spare Pack = 3 packs
Mix 14	Drum Ears L	Wired Ears	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 15	Drum Ears R	Wired Ears	
Mix 16	Simon Ears L	Wireless IEM	Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Mix 17	Simon Ears R	Wireless IEM	
Mix 18	Anna Ears L	Wireless IEM	
Mix 19	Anna Ears R	Wireless IEM	
Mix 20	Sax Ears L	Wireless IEM	
Mix 21	Sax Ears R	Wireless IEM	
Mix 22	DDL 1	FX 1	
Mix 23	Rev 2	FX 2	
Mix 24	Rev 3	FX 4	
Martix 1	Spare IEM		Plus Spare Belt Pack = 2 packs
Matrix 2	Spare IEM		
Martix 2			
Matrix 3			
Martix 3			
Matrix 4			
Martix 4			
Matrix 5			
Martix 5			
Matrix 6			
Martix 6			
Matrix 7			
Martix 7			
Matrix 8			
Master L			
Master R			
Master L			
Master R			

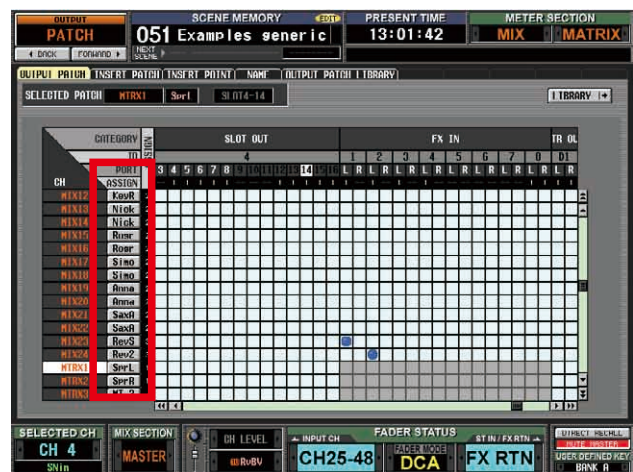
出力系統のプランニング

隣り合った奇数 / 偶数チャンネルのみをステレオペアに設定することができます。ステレオアウトプットが必要な場合は、それに応じてミキシングのプランを立てる必要があります。

ステレオアウトプットミックスを設定する

2 つのチャンネルの [SEL] キーを同時に押すと、ミックスはステレオになります。このとき [PAIR] インジケーターが点灯します。左側のエンコーダーでバランスを、右側のエンコーダーでレベルを調節します。[MIX SEND] キーおよび [MIX MASTER] キーはミックスマスター（ピンク）に設定されている必要があります。

アウトプットチャンネルに名称をつける

INPUT PATCH 画面と同様、OUTPUT PACTH 画面の灰色の名称ボックスをクリックすると、チャンネルに名称をつけることができます。つけられた名称は、そのチャンネルが DCA フェーダーに割り当てられた場合に、コンソールのネームインジケーターに表示されます（アウトプットチャンネルはデフォルトで、レイヤー D~F に割り当てられています）。名称は Studio Manager にも表示されるため、とても便利です。

次ページに続く・・・

「電気的に」名称をつけるのに加えて・・・

MIX セクションに名称をつけることは不可欠です。従来のようにテープとペンで名称をつけておきましょう。同時に、ENCODER MODE セクションにも名称をつけておきましょう。ENCODER MODE セクション内のキーは、ミックスキューボタンとして機能し、モニタリングする際には便利です。

THE EXAMPLES 用の MIX セクションの名称

THE EXAMPLES 用の ENCODER MODE セクションの名称

今こそストアのタイミングです

シーンストアの方法については、11 ページをご覧ください。

ストアの際は「start-up」や「generic」というようなタイトルをつけておきます。ここでストアするシーンは最終的に必要なシーンではありません。これまでの設定内容を失わないようにするために、仮にストアするだけです。PCMCIA カードや Studio Manager にセーブする際は、プロダクション名やバンド名をつけておきます。

内蔵エフェクト

PM5D には 8 系統のエフェクトが内蔵されています。それぞれがステレオ SPX タイプのマルチエフェクトとして機能します。すべてのエフェクトユニットが同等のパワーを持ち、またライブラリー 046~048 には定評のあるヤマハ REV-X リバーブが内蔵されています。またオプションの Add-On Effects パッケージ（Master Strip や OpenDeck など）をインストールして、エフェクトタイプを追加することもできます（近日リリースされる V2 ファームウェアでは、Add-On Effects は標準装備になります）。

内蔵エフェクトのパッチング

エフェクトのパッチングは、INPUT PATCH メニューや OUTPUT PACTH メニュー、または EFFECT ASSIGN 画面で直接おこなうことができます。DISPLAY ACCESS セクションの [EFFECT] キーを押して、EFFECT メニューの EFFECT ASSIGN 画面を開きます。
インプットボックスまたはアウトプットボックスにカーソルを合わせ、[DATA] エンコーダーで適切なソースを選択します。[ENTER] キーを押して確定し、次のボックスへ移動します。

ステレオエフェクトにモノラル信号を割り当てる

エフェクトの L 側に信号を割り当てるだけです。エフェクトはこれを識別し､ステレオ出力として処理します。同じミックスを両側に割り当てると、入力レベルは倍になります。

エフェクトパラメーターを変更する

エフェクトイメージをマウスでクリックするか、イメージにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、EFFECT PARAM 画面が表示されます。
カーソルと [DATA] エンコーダーを使用して、パラメーターをエディットします。別のエフェクトを選択するときは、画面右上の [LIBRARY] ボタンをクリックします。編集したエフェクトは、ライブラリーに保存することもできます。

エフェクトパラメーターおよびエフェクトタイプは、シーンリコールによってコントロールされます。内容はシーンメモリーのパラメーターとともにストアされます。THE EXAMPLES のエンジニアはシーンリコールできるように、さらに他のコンソールでロードできるように、シンガーのお好みのエフェクトをエフェクトライブラリーにストアしています。

MATRIX チャンネル

PM5D の MATRIX チャンネルは 8 系統のアウトプットを装備しており、24 の MIX バスまたは 2 つの STEREO バスから送られた信号を処理します。MIX チャンネルと同じように、MATRIX チャンネルもペア化することができます。

MIX チャンネルから MATRIX バスへ信号を送る

MATRIX [SEL] キーを押し続けるか、ダブルクリックします。MIX [SEL] キーが点滅し、MIX エンコーダーで現在選ばれている MATRIX バスへのセンドレベルやパンを確認できます。かわりに MIX [SEL] キーを押し続けるか、ダブルクリックすると、8 つそれぞれの MATRIX バスへのセンドレベルを確認できます。

MATRIX チャンネルをスペアのインイヤーモニターとして使用する ー THE EXAMPLES の場合

バンドメンバーのインイヤーモニターにトラブルがあった場合、彼らはスペアの MATRIX チャンネルにミックスを送ることができます。

1） MATRIX チャンネル 1 と 2 をオンにし、[SEL] キーを押してこの 2 チャンネルをペア化します。
2） MATRIX エンコーダー 2 を 3 時の位置まで回し、ノミナル出力が出るようにしておきます。

これで準備は整いました。

スペアが必要なときは；

1） MATRIX [SEL] キー 2 をダブルクリックします。
2） スペアに送る MIX チャンネルをオンにし、センドレベルを調節します。
3） MATRIX [SEL] キー 1 をダブルクリックし、ステレオ信号が L と R に振り分けられているか確認します。

今こそストアのタイミングです

シーンストアの方法については、11 ページをご覧ください。

すでにセーブしたシーンに上書き保存することもできますし、もし戻る必要があるとお考えでしたら、まったく新しい番号を選ぶこともできます。

グラフィックイコライザー（GEQ）

PM5D には 12 基のグラフィックイコライザー（GEQ）が内蔵されています。これらは 31 バンド、1/3 オクターブの GEQ で、カット / ブースト量を設定したり、スペクトラムアナライザーで GEQ を通過していく信号の状態を確認できます。GEQ フェーダー操作は画面、カーソルやエンコーダーを使っておこないます。DCA セクション内のフェーダーを使用すれば、より簡単に GEQ をコントロールできます。

GEQ を割り当てる

GEQ はすべてのインプットチャンネル、および MONITOR バスを含む、すべてのアウトプットバスにインサートすることができます。DISPLAY ACCESS セクションの [GEQ] キーを押して GEQ メニューの GEQ ASSIGN 画面を開き、この画面で割り当てを設定します。
インサート先ボックスにカーソルを合わせ、[DATA] エンコーダーで希望するインサート先の MIX を選択し、[ENTER] キーを押します。ミックスインサートポイントは自動的にオンになりますが、この時点では GEQ はオフの状態です。必要であれば、この画面で GEQ をオンにします。ミックスがステレオの場合は、[LINK] ボタンを押して GEQ モジュールをリンクさせます。

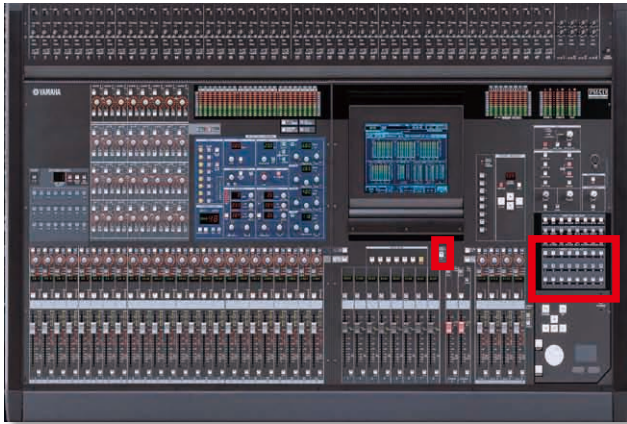
GEQ を操作する

GEQ PARAM 画面を開きます。カーソルや [DATA] エンコーダーを使用して GEQ を操作することもできますが、DCA フェーダーを使用して GEQ を操作することもできます。GEQ を DCA フェーダーに割り当てる場合は、GEQ イメージ下の [ASSIGN TO FADERS] ボタンにカーソルを合わせてクリックします。または次のショートカットを使用します；[SHIFT] キーを押しながら [FADER MODE] キーを押すと、選択している帯域が直接 DCA フェーダーに割り当てられます。

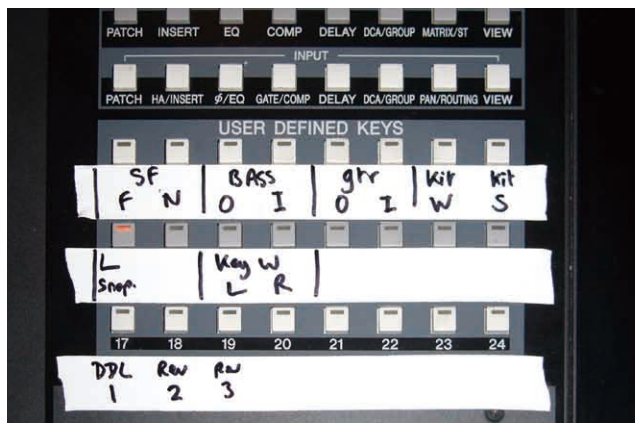
[AUTO ASSIGN] ボタン

このボタンをオンにしておくと、GEQ PARAM 画面を呼び出したときに、最後に選択した帯域が自動的に DCA フェーダーに割り当てられます。

ユーザー定義キー

PM5D には 25 個のユーザー定義キーがあります。24 個はひとつのエリアに、1 個は DCA セクションの上部にあります。これらのキーには、様々な機能を割り当てることができます。代表的な機能として、画面のブックマークやショートカット、次のシーンや最後のシーンのシーンリコール、ディレイエフェクトのタップテンポ機能などがあります。

DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] キーを押して UTILITY メニューの USER DEFINE 画面を開き、ユーザー定義キーのセットアップをおこないます。

灰色の矢印ボックスにカーソルを合わせてクリックし、USER DEFINED KEY ASSIGN ウィンドウを開きます。リストをスクロールして、希望する機能を探します。機能が見つかったら [ENTER] キーを押します。必要に応じて 2 列目、3 列目のコラムも同様に割り当てていき、ユーザー定義キーの動作を指定します。

テープとペンでユーザー定義キーに名称を付けておきます。またメモも用意しておき、ほかのコンソールにも簡単にラベルを移すことができるようにしておきます。ショーの終了後に、セットリストの背面にラベルを貼っておき、翌日のショーで使うコンソールに貼りなおす、というのもひとつの手です。

THE EXAMPLES のエンジニアは、GEQ と 3 つのエフェクトへのブックマークを使用しています。ユーザー定義キー 9 は「レイヤースナップショット」です。これは HOME キーのように動作します。このキーを押すだけでレイヤー設定がいつものセットアップに戻ります。

フェーダーアサイン /DCA フェーダー

これら 8 つのフェーダーは、DCA マスターやユーザーが自由に定義できるフェーダーとして、マルチに動作します。6 つの割り当て可能なフェーダーバンクと、DCA 専用バンクから構成されています。

フェーダーの割り当てを変更する

DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] キーを繰り返し押して、FADER ASSIGN 画面を開きます。
チャンネル選択ボックスにカーソルを合わせ、[DATA] エンコーダーを回してチャンネルを選択し、割り当てを変更します。割り当てはすぐに適用されます。

FADER ASSIGN 画面

デフォルト設定；

A　インプットチャンネル 25~32
B　インプットチャンネル 33~40
C　インプットチャンネル 41~48
D　MIX チャンネル 1~8
E　MIX チャンネル 9~16
F　MIX チャンネル 17~24

割り当てられたフェーダーの機能について

ほとんどの（またはすべての）レイヤーとポジションに同じフェーダー機能を割り当てることができます。
それらの機能は、FADER FLIP の状態に影響されませんので、AUX センドにはなりません。
DCA 以外の割り当ては、シーンにストアされません。
現在、ミュート機能は DCA の機能を使用する場合にのみ有効になりますが、近日リリース予定の V2 ファームウェアでは、チャンネルのオン / オフスイッチとして動作します。
また DCA フェーダーで GEQ のバンドをコントロールすることもできます。フェーダーへの割り当ては GEQ 画面でおこないます。

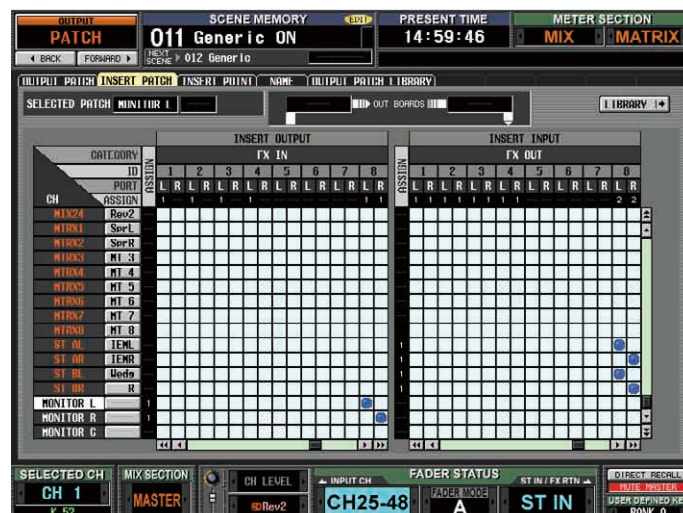
キューシステムのセットアップ

キュー / モニターを理解する

PM5D にはコンソールのモニターシステムに信号を送る、ひとつのステレオ CUE バスが装備されています。加えて、モニターシステムには MIX バス、MATRIX バス、STEREO バスや 2TR IN 端子からの信号などが送られてきます。これは、キューモニターしているチャンネルがない場合、これらのソースのうち、ひとつの音を聴くことができる、ということを意味しています（放送局では頻繁に使われます）。MONITOR バスにはデフォルトで STEREO A バスからの信号が送られるようになっており、CUE バスが選択されたときにはこの信号を遮断するように設定されています。モニターレベルのコントロールは、トップパネル上のノブでおこないます。フロントオブハウス用には、PA へのモニター信号の出力タイミングを合わせるためのモニターディレイなどのオプションもあります。

フェーダーでのモニターレベルコントロール

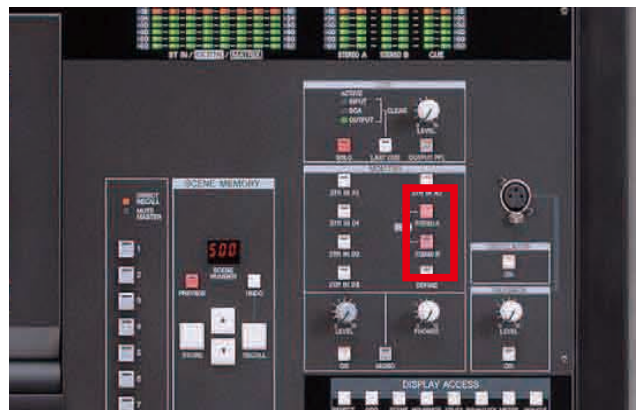
モニターレベルはパネル上のノブでコントロールすることができますが、やはりフェーダーでコントロールしたいというのが多くのステージモニターエンジニアの望みでしょう。ソフトウェアルーティングによる直接的なフェーダーコントロールは近日リリース予定の V2 ファームウェアで対応予定ですが、現在のところ直接的な方法はありません。しかし下記にしたがってコンソールを設定することにより、間接的にフェーダーでモニターレベルコントロールをおこなうことができます。

1） OUTPUT PATCH メニューの INSERT PATCH 画面で、MONITOR L および MONITOR R をあまっている FX IN にパッチします（INSERT OUTPUT グリッド内）。
2） 次に画面右側の INSERT INPUT グリッド内で、ST AL および ST AR を同じ FX OUT にパッチします。
3） OUTPUT PATCH メニューの INSERT POINT 画面で、ST A のインサートをオンにします。またインサートポイントが PRE FADER に設定されていることを確認します。エフェクトがバイパスされていることも確認してください。
4） STEREO OUT A 端子にウェッジ用アンプまたはインイヤーモニター機器を接続し、フェーダーでリスニングレベルを調節します。

次ページに続く・・

THE EXAMPLES のエンジニアは、エフェクトユニットの出力を STEREO B チャンネルのインサートリターンにインサートしています。この場合、一方のフェーダーをウェッジ用、もう片方をインイヤー用に使用できます。シングルウェッジを使用する場合は、STEREO B チャンネルを選択し、[MONO] キーを押して出力をモノラルにします。

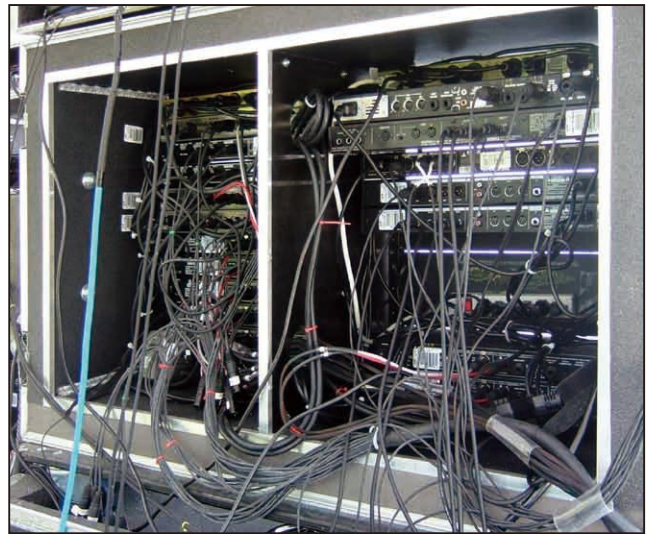
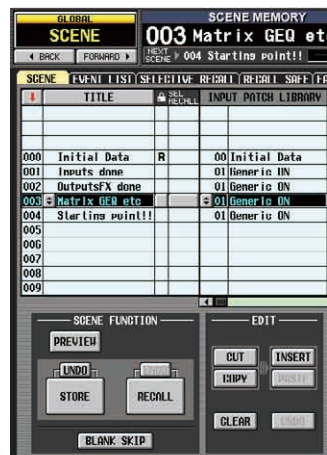
エフェクトをバイパスさせる場合は、EFFECT ASSIGN 画面でパッチングを確認してください。

別の方法を使ってみましょう；すべての FX が使用中の場合は、かわりに 2TR OUT および 2TR IN を使用します。リアパネルの 2TR OUT DIGITAL 端子と 2TR IN DIGITAL 端子をケーブルで接続します。

Note；STEREO A チャンネルをキューモニターするとフィードバックループが発生しますので、絶対におやめください。また MONITOR セクション内の [STEREO A] キー（ピンク）がオンになっていないか確認してください。このキーの状態はシーンデータにストアされたり、PCMCIA カードにセーブされることはありませんので、データをカードや Studio Manager からロードするたびに確認する必要があります。

次ページに続く・・・

このウォークスルーガイドでは下記の内容を設定してきました

1) 入力チャンネルのネーミングおよびパッチング
2) ファンタム電源の設定
3) 出力チャンネルのネーミングおよびパッチング
4) エフェクトのパッチング
5) マトリックスチャンネルのネーミングおよびパッチング
6) GEQ のパッチング
7) ユーザー定義キーの割り当て
8) フェーダーアサイン機能
9) フェーダーでのモニターレベルコントロール
10) シーンのストア

これらの設定は、数々のエフェクトやインサート、ステージボックスを組み上げ、コンソールにラベリングすることと同じです。

今こそストアのタイミングです

そして、今こそカードにセーブするタイミングです

クイックスタートガイド Part 2 をご覧ください。

サウンドチェックの準備完了

カードのデータをショーで使用されるコンソールにロードし、サウンドチェックとショーの始まりです。途中でシーンをストアするようにしましょう。ストアのタイミングに迷った場合は、とにかく頻繁にストアすることをおすすめします。シーンはあとで削除することができます。

ガイドの Part 2 では、PCMCIA カードを使用したセーブとロードについて、詳しく解説していきます。またシーンのエディットやリコールオプションの使いかたについても解説します。